



Para descubrir nuevas formas de jugar y de enseñar a Zoomer™, descarga la aplicación gratuita desde AppStore o Google Play.

*Es posible que no funcione con todos los dispositivos.

El logotipo de Apple es una marca comercial de Apple Inc. Registrada en EE.UU y otros países. AppStore es una marca de Apple Inc. Apple no se hará responsable del funcionamiento del dispositivo o del cumplimiento de las normativas o legislaciones de seguridad. Android y Google Play son marcas comerciales de Google Inc. Se recomienda la supervisión de un adulto. Mantén el producto alejado de obstáculos y aparatos eléctricos. El contenido de este embalaje puede variar de las fotografías y/o ilustraciones. Guarda este embalaje para referencias futuras. Retirar todo el material de embalaje y sujeción antes de dar el producto a los niños. Un adulto debe examinar el juguete de vez en cuando para comprobar que no presente daños ni riesgos, en caso de haberlos, no utilizarlo. Los niños deben ser vigilados mientras juegan. Cumple con las normas de seguridad de la CPSC. Spin Master se reserva el derecho de retirar la aplicación en cualquier momento y sin aviso previo. Spin Master se reserva el derecho a suspender el sitio web www.zoomerpup.com en cualquier momento. Spin Master no se hace responsable de los daños que se puedan causar a los dispositivos electrónicos en caso de uso incorrecto. Consulte la lista de dispositivos compatibles y los requisitos de sistema en el sitio zoomerpup.com para comprobar que este producto sea compatible con su dispositivo.™ y © Spin Master Ltd. Reservados todos los derechos.



SPIN MASTER LTD., 450 FRONT STREET WEST, TORONTO, ON M5V 1B6 CANADA
Importado en Europa: SPIN MASTER INTERNATIONAL, S.A.R.L., 16 AVENUE PASTEUR, L-2310, LUXEMBOURG

FABRICADO EN CHINA



Distribuido por BIZAK, S.A.
Camino de Ibarsusi, s/n
48004 Bilbao (ESPAÑA)
www.bizak.es
bizak@bizak.es

PROBLEMAS? CONTACTA CON NOSOTROS
SERVICIO DE ATENCION AL CLIENTE
Tfno. 902 901 797
Email: sat@bizak.es

T14400_0022_20065107_GTL_IS_R1

⚠ Advertencia: PELIGRO DE ASFIXIA –
Contiene piezas pequeñas.
No conveniente para niños menores de 36 meses.



Ref. 6192 1440

+5
años

Guía de entrenamiento

Para ver más consejos de entrenamiento, visita
zoomerpup.com

⚠ ¡ADVERTENCIA!
RIESGO DE ASFIXIA. Piezas pequeñas. No es
recomendable para niños menores de 36 meses.



DECLARACIÓN DE LA FCC: Este aparato cumple con el artículo 15 de las normas de la FCC. El funcionamiento está sujeto a las dos siguientes condiciones: (1) Este aparato no debe causar interferencias perjudiciales, y (2) Este aparato debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluidas las que podrían causar un funcionamiento no deseado. Este equipo se sometió a las pruebas debidas y se comprobó que cumple con los requisitos específicos para aparatos digitales de clase B en conformidad con el artículo 15 de las normas de la FCC. Estos requisitos están diseñados para proporcionar protección razonable contra interferencias perjudiciales en las comunicaciones por radio. Este juguete genera, utiliza y puede emitir energía de radiofrecuencia. Si no se instala y se utiliza de acuerdo con la guía de instrucciones, puede causar interferencias en las comunicaciones por radio. Sin embargo, en función de la instalación, pueden ocurrir interferencias. Si este juguete ocasiona interferencias perjudiciales en la recepción radio o televisiva (lo cual se puede comprobar encendiendo y apagando el juguete mientras se escucha la interferencia), seguir una o varias de las siguientes recomendaciones: • Volver a orientar o ubicar la antena receptora. • Aumentar la distancia entre el juguete y la radio o el televisor. • Consultar al distribuidor o a un técnico especializado en radio y televisión. NOTA: Los cambios, ajustes o modificaciones realizados sobre este aparato, incluidos pero no limitados al cambio de cualquier componente del transmisor (emisor de cristal, semiconductor, etc.) podrían constituir una violación del artículo 15 y/o 95 de las normas de la FCC y deberían ser expresamente aprobados por Spin Master Ltd., de lo contrario quedaría inválida la autoridad del usuario para usar el equipo. Para cumplir con los requisitos de las normas FCC de clase B, este aparato se debe utilizar con cables blindados.

GUÍA DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Zoomer™ no responde a las órdenes.

Puede que le estés hablando en voz muy baja o que estés demasiado lejos. Acércate a Zoomer™ y prueba de nuevo, pero no hables demasiado alto (habla despacio y pronuncia bien).

Zoomer™ intenta andar, pero no avanza.

Puede que el suelo esté demasiado resbaladizo. Coloca a Zoomer™ en una superficie diferente, como una alfombra de poco pelo.

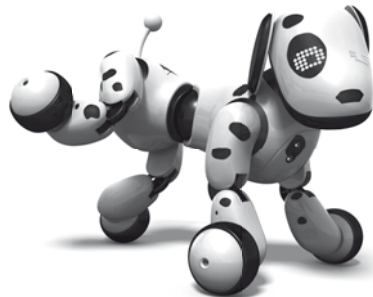
Zoomer™ no responde o se mueve muy lento.

Es posible que se esté agotando la batería. Si el nivel de la batería es demasiado bajo el Zoomer™ no funcionará correctamente. Sigue las instrucciones de carga en la página 6 de este manual de instrucciones. Puede que Zoomer™ esté en modo Dormido. Para reiniciar el producto, apágalo completamente y, a continuación, vuelve a encenderlo.



HAZ: Ráscale la
barriga y mira cómo
cambian sus ojos.

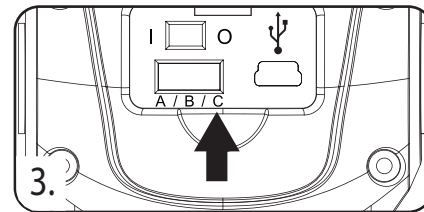
Cuando no le estés dando órdenes a Zoomer™, dará vueltas a su libre albedrío. Zoomer™ tiene su propia personalidad y se comporta como lo haría un perro de verdad cuando nadie le presta atención. Estas son algunas de las cosas que puede hacer: • Estirarse • Mover la cola • Jadear • Ladrar para llamar tu atención • Estornudar • Tumbarse • Eructar • Dar vueltas olisqueando • Perseguir su cola • Hacer pis. Si lo ignoras durante mucho rato, acabará cansándose y quedándose dormido.



Índice

Información importante	4
Información de seguridad	5
Conociendo a Zoomer	6
Certificado de adopción	7
Cómo recargar a Zoomer	9 - 12
Entrenar a Zoomer	13 - 15
Trucos	16 - 25
Modo independiente	26
Guía de solución de problemas	27

ANTES DE COMENZAR A JUGAR PON EL
INTERRUPTOR EN LA POSICION C



INFORMACIÓN PARA EL CONSUMIDOR: Instrucciones de seguridad: - Se recomienda la supervisión de un adulto. - No utilizar Zoomer™ en una mesa o cerca de las escaleras. Sólo en el suelo. - Comprobar periódicamente si el juguete, los sensores o el cable de recarga han sufrido daños. En caso de que estén dañados, dejar de utilizar el juguete. - Este juguete no es apto para menores de 3 años. - Mantener las manos, el pelo y la ropa alejados de las piezas móviles cuando el interruptor esté ENCENDIDO ON. - Apagar a Zoomer™ cuando no esté utilizándose. - No perder de vista a Zoomer™ mientras se esté usando, para que esté bajo control en todo momento. - Los usuarios del producto deben seguir todas las recomendaciones de este manual de instrucciones. - El cargador USB ha sido elaborado específicamente para las baterías recargables LiPo que se usan en Zoomer™. Utilícese únicamente para recargar las baterías incluidas en Zoomer™

¿PROBLEMAS? CONTACTA CON NOSOTROS
SERVICIO DE ATENCION AL CLIENTE
Email: sat@bizak.es • Tfno. 902 901 797



DI: Zoomer, hazte el muerto.



ZOOMER: Se pondrá boca arriba y aparecerá una X iluminada en cada ojo.

HAZTE EL MUERTO

13



14 RUEDA

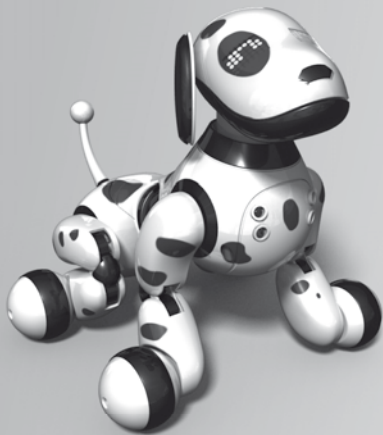


DI: Zoomer, rueda.



ZOOMER: Se pondrá boca arriba y se revolcará en el suelo; luego se levantará.

12 VAMOS A JUGAR



HAZ: Sostén un balón u objeto delante de Zoomer, y muévelo despacio hacia delante y hacia detrás.



DI: Zoomer, vamos a jugar.



ZOOMER: Ladrará feliz.



ZOOMER: Arremeterá contra el objeto, lo empujará suavemente hacia delante y se moverá hacia atrás. Luego lo hará de nuevo.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO: - Este producto debe utilizarse únicamente en interiores. - No utilizar en exteriores, ya que la suciedad, la hierba y el cemento pueden arañar el acabado y bloquear los sensores. - No sumergir el juguete en agua. - No utilizar cerca del agua. Esto puede resultar muy peligroso ya que podría provocar un mal funcionamiento o dañar los componentes electrónicos. - Mantener limpios los sensores; limpiar con un paño suave. - No insertar objetos extraños en el puerto USB ni en los sensores.

INSTRUCCIONES PARA SACAR LA BATERÍA DEL PRODUCTO: La batería interna ha sido instalada en la fábrica. El desmontaje del producto y la remoción de la batería deben ser efectuados por un adulto. No perforar, cortar, rasgar, comprimir o deformar el producto durante el desmontaje. Asegurarse de que el producto esté apagado, luego usar un destornillador para sacar todos los tornillos. Separar las mitades del cuerpo del producto para exponer los elementos electrónicos internos. Cuando la batería esté completamente visible usar tijeras para cortar un solo cable de la batería, inmediatamente envolver el cable cortado con cinta adhesiva para aislarlo, repetir hasta que todos los cables de la batería estén cortados y aislados y la batería esté libre del resto del producto. Desechar la batería de acuerdo con las leyes locales de reciclaje o desecho de baterías. **NOTA:** Abrir el producto y/o sacar la batería hará que el producto quede inoperante y anula las garantías del fabricante. Desechar el resto de los componentes del producto de acuerdo con las leyes locales.



Contiene 1 batería LiPo de 3,7 V. Las pilas o las baterías deben ser recicladas o desechadas de manera apropiada. Cuando este producto alcance el final de su vida útil, no desecharlo como residuo doméstico. La normativa exige que se recoja de forma separada para que pueda tratarse con las mejores técnicas de recuperación y reciclaje disponibles. De esta forma, se minimizará el impacto que la contaminación del suelo y el agua causada por sustancias peligrosas tiene sobre el medio ambiente y la salud humana, se reducirán los recursos necesarios para fabricar nuevos productos y se evitará la saturación de los vertederos. Desechar desechando este producto de forma adecuada. El símbolo del contenedor con ruedas significa que debería recogerse como residuo de aparatos eléctricos y electrónicos. Se puede devolver un producto antiguo en el establecimiento habitual al adquirir un producto nuevo similar. Para más información, consultar con las autoridades locales.

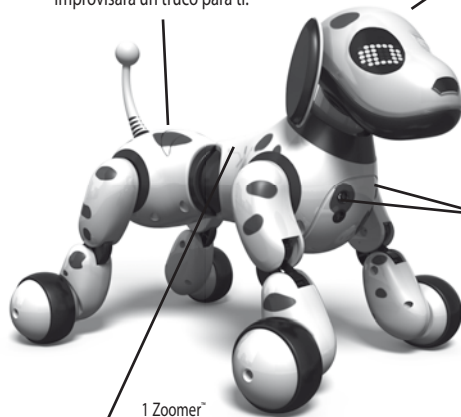


1 manual de instrucciones



1 guía de referencia

Pulsa su trasero y Zoomer™ improvisará un truco para ti.



1 Zoomer™

Sensor de voz

Zoomer™ puede oírte a un distancia de entre 30,48 cm y 91 cm.

Botón en la cabeza
Empuja la cabeza de Zoomer™ hacia abajo para que te escuche.

Receptores infrarrojos
Zoomer™ sabe cuando hay objetos cerca.



1 cable USB de carga



DI: Zoomer, te quiero.



ZOOMER: Te dirá "te quiero" ladrando.



TE QUIERO



DA LA PATA



DI: Zoomer, da la pata.



HAZ: Mueve tu mano hacia una de sus patas.



ZOOMER: Girará su torso y levantará una de sus patas delanteras.



PROTÉGEME



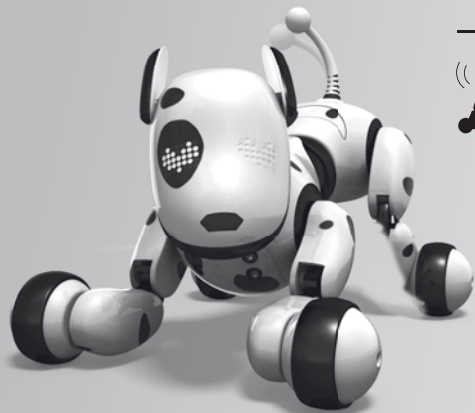
DI: Zoomer, protégeme.



ZOOMER: Gruñirá y ladrará.



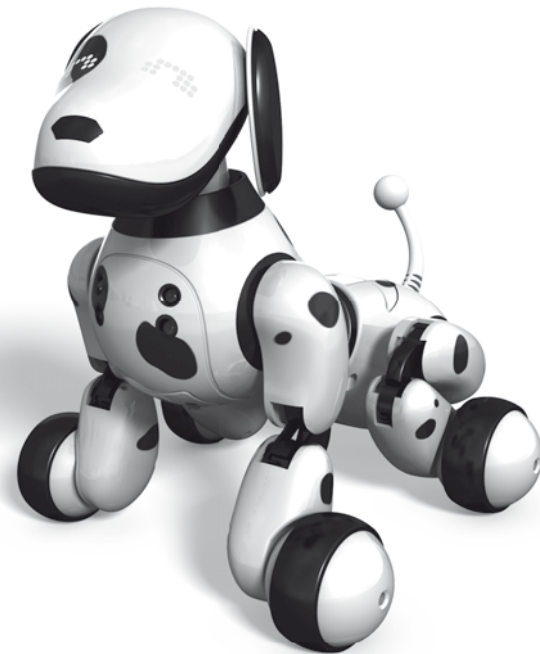
ZOOMER: Se pondrá en posición de ataque con la cabeza hacia abajo y la cola hacia arriba; y ladrará cuando detecte cualquier tipo de movimiento.



¡Hola!, soy Zoomer

Gracias por adoptarme.

Así que, ¡qué esperas!...
entréname, quíereme, juega
conmigo y ¡seré tu mejor
amigo para siempre!



Certificado de adopción



Por el presente, se certifica que

ZOOMER

pertenece a

Fecha de adopción



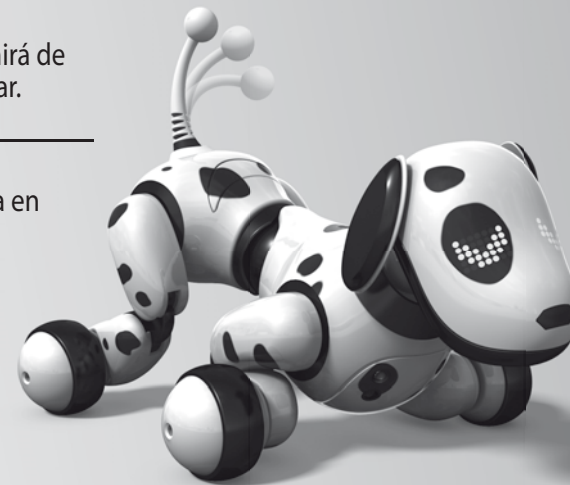
DI: Zoomer, a la cama.



ZOOMER: Bostezará, gruñirá de sueño y empezará a roncar.



ZOOMER: Dará una vuelta en círculo y se tumbará.



A LA CAMA

8



7 SÍGUEME



DI: Zoomer, sígueme.



HAZ: Colócate delante de Zoomer y camina despacio hacia delante.



ZOOMER: Ladrará dos veces.



ZOOMER: Seguirá tus pasos.

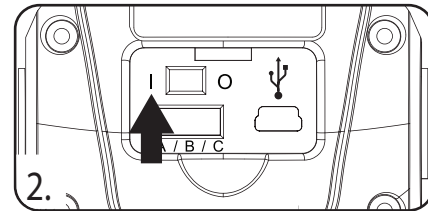
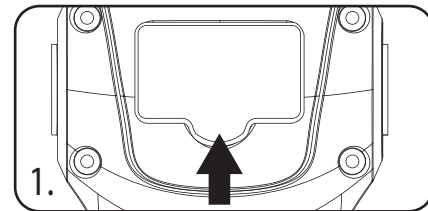


Antes de jugar con Zoomer™, es necesario recargar la batería LiPo.

1. Abrir la tapa del compartimento de la batería que se encuentra en la parte inferior de Zoomer™.
2. Pulsar el botón de encendido (I)

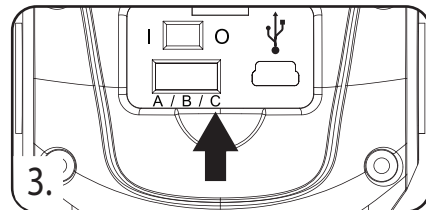
¡PELIGRO!

No introducir nunca objetos puntiagudos como alfileres. Nunca inserte cualquier objetos cortantes, clavos o tornillos en Zoomer™ ya que esto podría pinchar la batería interna.

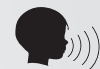


3. Asegúrate de que el interruptor esté en la posición C para jugar en castellano*.
4. Encontrar el cable USB de carga.
5. Conectar el cable USB a un equipo informático. También se puede utilizar un adaptador de pared USB (no incluido) para conectar a Zoomer™ directamente a una toma de corriente.

* A = inglés; B = francés



VEN ACÁ **6**

 DI: Zoomer, ven acá.

 ZOOMER: Ladrará y jadeará.

 ZOOMER: Doblará las patas e irá hacia la primera cosa que vea.



★ 4 HABLA



DI: Zoomer, habla.



ZOOMER: Ladrará



ZOOMER: Doblará las patas traseras cada vez que ladre.



DI: Zoomer, vamos a pasear.



ZOOMER: Ladrará

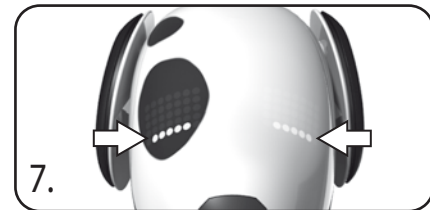
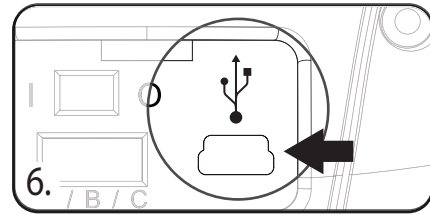


ZOOMER: Moverá su cola y correteará contento.

VAMOS A PASEAR ★ 5



6. Insertar el extremo del mini USB en el puerto de carga que se encuentra en la parte inferior del Zoomer™. RECORDATORIO IMPORTANTE: Desconectar siempre el cable USB y cerrar la tapa del compartimento de la batería antes de jugar con Zoomer™.
7. Se puede comprobar el nivel de carga, presionando la cabeza de Zoomer™.
8. Una vez que esté completamente cargado, los ojos de Zoomer™ se iluminarán completamente. Nota: El tiempo de recarga es de aproximadamente 1 hora, y la batería dura aproximadamente entre 20 y 30 minutos. Hay que esperar entre 10 y 15 minutos antes de volver a cargar la batería, para dejar que esta se enfríe.



INSTRUCCIONES DE LA BATERÍA LITIO POLÍMERO (LiPo): Nunca dejar la batería sin vigilancia durante la carga. - Cargar la batería en una zona aislada y mantenerla lejos de cualquier material inflamable. - No exponer directamente a la luz solar. - La batería puede explotar, sobrecalentarse, o prender fuego. No desmontar, cambiar la temperatura, ni cortocircuitar. No tirar al fuego ni guardar en zonas calientes. - No dejarla caer ni someterla a impactos fuertes. - No mojar la batería. - Usar solo el cargador especificado por Spin Master™. - Usar solo la batería en el aparato especificado por Spin Master. - Leer atentamente la guía de instrucciones y usar las pilas correctamente. - En el caso de derrame o explosión, usar arena o un extintor químico. - La baterías deben ser recicladas o desechadas de manera apropiada.

NOTA: Fuertes interferencias electromagnéticas pueden alterar o interrumpir el funcionamiento normal del producto. Para reiniciarlo, apagarlo y volver a encenderlo. Si el producto sigue sin funcionar normalmente, cambiar de zona de uso y volver a intentarlo. Las pilas usadas pueden impedir que el producto funcione correctamente. Para conseguir prestaciones óptimas, cambiar las pilas.



DI: Zoomer, mírame.

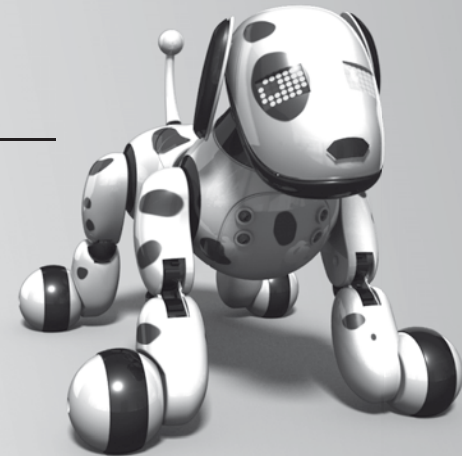


HAZ: Mueve la mano delante de él, de izquierda a derecha



ZOOMER: Seguirá tu mano con la mirada.

MÍRAME 3



1 ★ SENTADO



Dl: Zoomer, sentado



ZOOMER: Doblará las patas traseras y dejará las delanteras rectas..



Zoomer™ es un perro interactivo con múltiples sensores que le permiten actuar como un verdadero animal. Estos iconos representan lo que se debe hacer para activar a Zoomer™ y cómo responderá Zoomer™. Importante: hay que hablarle claro a Zoomer™ para que entienda lo que se le dice. También se puede interactuar con él mediante sus sensores. Zoomer™ puede notar que hay personas u objetos delante de él y reaccionará a sus movimientos.



Dl: Zoomer, echado.

ECHADO ★ 2



ZOOMER: Doblará las cuatro patas completamente.



Visita
www.zoomerpup.com
para enseñarle a Zoomer™ nuevos trucos



MODO DE ESCUCHA

1. Antes de darle una orden a Zoomer™, empuja su cabeza hacia abajo y espera a que aparezca un signo de interrogación en sus ojos "?". Haz esto siempre que vayas a darle una orden.
2. Una "X" aparece en los ojos de Zoomer™ cuando no entiende la orden que le diste. Repite la orden.

NOTA: Empuja la cabeza de Zoomer™ hacia abajo y espera a que aparezca un signo de interrogación en sus ojos antes de darle una orden.



MODO DE ENTRENAMIENTO

- Ten paciencia con Zoomer™. Aún es un cachorrito y ciertas cosas le quedan difíciles de aprender. Puede que tengas que repetir varias veces las órdenes para que las aprenda.
- Cuando está de buen humor, es más obediente. Cuando está de mal humor, es muy terco y hace lo que le da la gana.
- Zoomer™ recuerda lo que le enseñas, pero si no se lo haces practicar, puede que se le olvide y que tengas que enseñárselo de nuevo.